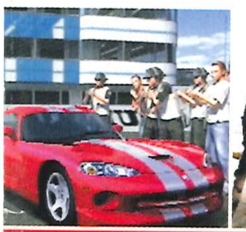
SUPLEMENTO GRATUITO PARA LOS LECTORES DE PLAY2MANÍA





Los Bombazos de 2004

GRAN TURISMO 4 • FINAL FANTASY XII
SILENT HILL 4: THE ROOM • ONIMUSHA 3
METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER • DRIV3R
BURNOUT 3 • SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW
SYPHON FILTER: OMEGA STRAIN • RESIDENT EVIL OUTBREAK
STAR WARS BATTLEFRONT • KINGDOM HEARTS 2 • JAK III
THE GETAWAY 2 • RATCHET & CLANK 3 • STARCRAFT GHOST
MONSTER HUNTER • LEISURE SUIT LARRY MAGNA CUM LAUDE • PSI-OPS
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN • GOD OF WAR • RED DEAD REVOLVER...








No te pierdas los juegos que harán historia este año





Harry Potter
Y el Prisionero de Azkaban


Project Zero 2

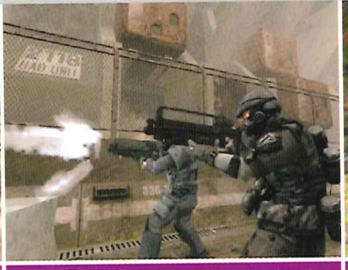

Splinter Cell
Pandora Tomorrow



MAYO


Psi-Ops


Juiced


Killzone

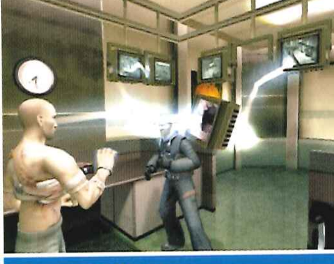

Onimusha 3



SEPTIEMBR


Star Wars Battlefront


Burnout 3


Second Sight


Final Fantasy XII





sumcale


Syphon Filter: Omega Strain


Driv3r


Resident Evil Outbreak


Catwoman

» JUNIO

» JULIO

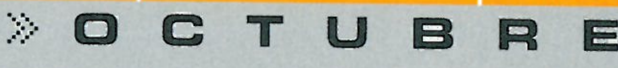

Shellshock: Nam´67


Gran Turismo 4


Jak III


Ratchet & Clank 3


E


» OCTUBRE


Kingdom Hearts II


Metal Gear Solid 3: Snake Eater


Silent Hill 4: The Room


The Getaway 2

» DICIEMBRE

ndario

Si quieres saber lo que el futuro le va a deparar a tu PS2, en este suplemento vas a encontrar lo que buscas: una selección de los títulos más importantes que se pondrán a la venta de aquí a fin de año. Por supuesto, siempre se puede esperar alguna sorpresa más, pero con estos vas a tener diversión de sobra...

SPLINTER CELL
PANDORA TOMORROW
Sam Fisher regresa de las sombras

Compañía **Ubi Soft** | Género **Aventura de acción** | Estado de desarrollo **60%**

Después de deleitarnos con una espectacular aventura de infiltración, el agente Sam Fisher volverá pronto a PS2 para demostrarnos que sigue en buena forma.



Splinter Cell Pandora Tomorrow será una aventura de infiltración muy en la línea de la primera. Así pues, el sigilo será un componente fundamental y nuestra mejor baza seguirá siendo sorprender a los enemigos desde las sombras...

La I.A. de los guardias enemigos ha sido realmente mejorada. Habrá que pensar bien antes de actuar.



La principal novedad de esta entrega estará en el modo Online, donde podrán participar hasta 4 jugadores.



Los movimientos, armas, "gadgets" y visores de la primera entrega volverán acompañados de nuevas sorpresas...

Tras encandilarnos con su visión realista del espionaje, *Splinter Cell* volverá a PS2 en una aventura muy superior a la primera entrega, pero partiendo de sus mismos moldes. Así, en *Pandora Tomorrow* vamos a ponernos de nuevo en la piel del agente Sam Fisher, que esta vez irá tras los pasos de un líder revolucionario llamado Suhadi Sadono. Este argumento, que vuelve a estar supervisado por el escritor Tom Clancy, nos llevará a sitios tan dispares como el tren Timor, que cubre el recorrido París-Niza, Indonesia o el aeropuerto de Los Ángeles, por citar algunos ejemplos.

ESPIONAJE MUY REALISTA. En todos esos lugares vamos a hacer gala de unas técnicas de espía muy realistas. Contaremos con todos los movimientos, armas y gadgets que vimos en el primer *SC*, más un buen puñado de añadidos, como el "giro SWAT" para pasar por puertas sin ser visto o nuevos trajes. Eso sí, por mucho que contemos con nuevas po-

LAS CLAVES DE UNA AVENTURA "MUY SIGILOSA"





1 LA INFILTRACIÓN MÁS REALISTA. Más que el uso de las armas "a lo loco", en *Pandora Tomorrow* nos será más útil el sigilo y sorprender a los inteligentes guardias por la espalda.

2 NUEVA HISTORIA Y LOCALIZACIONES Perseguiremos al revolucionario Suhadi Sadono por multitud de nuevos y atractivos lugares, como un tren en marcha o la jungla de Indonesia.

3 ALUCINANTE MODO ONLINE El potente modo Online nos dejará divertidas partidas para hasta 4 jugadores con la opción de elegir entre dos tipos de personajes muy distintos.




SCPT **llegará localizado y con música de Lalo Schifrin, autor de la famosa melodía de "Mission: Impossible".**



El modo Online de *SCPT* nos dejará divertidos enfrentamientos entre dos equipos de agentes muy distintos: los mercenarios (armas pesadas, nuevos visores y vista subjetiva) y los espías (más sigilosos y en tercera persona).

PANDORA TOMORROW ASEGURARÁ FUERTES EMOCIONES TANTO EN SU MODO HISTORIA COMO EN SUS PARTIDAS ONLINE PARA 4 JUGADORES.

sibilidades, lo mejor será pasar inadvertidos ante los guardias, que por cierto lucirán una I.A. muy mejorada.

PROMETEDOR MODO ONLINE. Pero la principal novedad de este *Pandora Tomorrow* estará sin duda en su potente modo Online, apto para hasta 4 jugadores. En él se enfrentarán dos equipos de personajes muy diferentes. Por un lado, los mercenarios, con armamento pesado, distintos visores y perspectiva subjetiva. Por otro, los espías, personajes muy similares al propio Sam Fisher que no tendrán una capacidad de fuego tan imponente, pero que dispondrán de muchos recursos para sorprendernos desde las sombras... bajo una vista en tercera persona. Las diferencias entre estos tipos de personajes darán mucho juego, y los piques Online serán de órdago. Y lo mejor de todo es que ya no queda tanto para poder disfrutarlo.

LOS RIVALES A BATIR...




1 METAL GEAR SOLID 3 La tercera entrega del rey de los juegos de infiltración aún tardará un poco en llegar, pero seguro que se convierte en el gran rival de Sam Fisher.

2 SPLINTER CELL Aunque suene paradójico, otro gran rival para *Pandora Tomorrow* es la primera parte de *Splinter Cell*. Su precio Platinum es una de sus mejores bazas.

SYPHON FILTER: OMEGA STRAIN

Acción cooperativa para cuatro jugadores

Compañía **Sony** | Género **Acción** | Estado de desarrollo **95%**

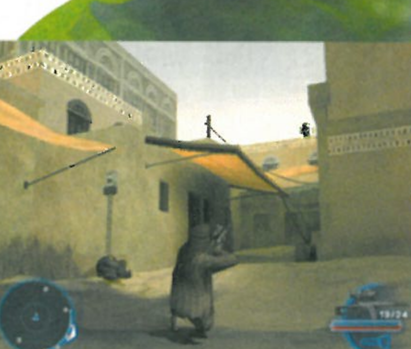
Uno de los juegos de acción más emblemáticos de PSone está a puntito de saltar a PS2 introduciendo un montón de novedades, como el juego Online, y no menos cambios, ya que Gabe Logan, el protagonista de la saga, cede ahora el testigo...



» GABE LOGAN
El protagonista de la saga se ha retirado y ahora dirige una unidad de agentes novatos, en la que por supuesto vas a participar tú.



Al igual que sus antecesores, *Omega Strain* será una explosiva mezcla de acción, aventura y sigilo, en la que encarnaremos a un agente especial que lucha contra el terrorismo por todo el globo, desde los Estados Unidos a Oriente Medio.



Como es habitual en la saga, dispondremos de un sistema de puntería automático y otro manual.



El juego ofrecerá más de 100 armas, entre las que habrá pistolas, escopetas, rifles de precisión, fusiles...



El sigilo será fundamental en ciertas situaciones, aunque sobre todo primarán los tiroteos y la acción.

Si en su día tuviste una PSone, seguro que recuerdas un juego de acción que agitó de forma importante los cimientos del género. Nos referimos a *Syphon Filter*, una aventura protagonizada por Gabe Logan, que nos invitaba a parar a una organización terrorista que amenazaba al mundo con un gas letal. En su desarrollo confluían el sigilo, la exploración de los escenarios y, sobre todo, unos espectaculares tiroteos. Pues bien, la primera incursión de la saga en PS2 va a seguir estas líneas maestras, pero introduciendo muchos cambios y novedades que agradarán a sus seguidores.

CREA TU PROPIO HÉROE. Nada más empezar a jugar, nos encontraremos con el primer gran cambio. En lugar de manejar a Gabe Logan, el prota de la saga, nos enfrentaremos a un completo editor de personajes, con el que podremos definir desde sexo y el color de la piel hasta el atuendo. Con nuestra criatura creada, nos enfrentaremos a los

LAS CLAVES DE LA ACCIÓN MÁS TREPIDANTE



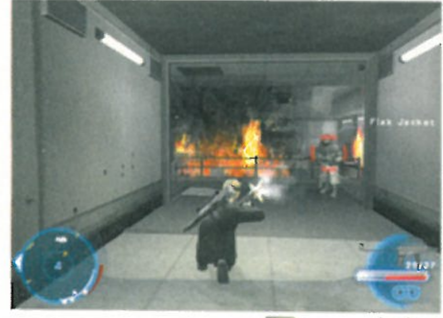




1 LIBRA APASIONANTES TIROTEOS. Tendrás que vértelas con cientos de terroristas, que actuarán de manera inteligente y se organizarán para ponerte en más de un aprieto.

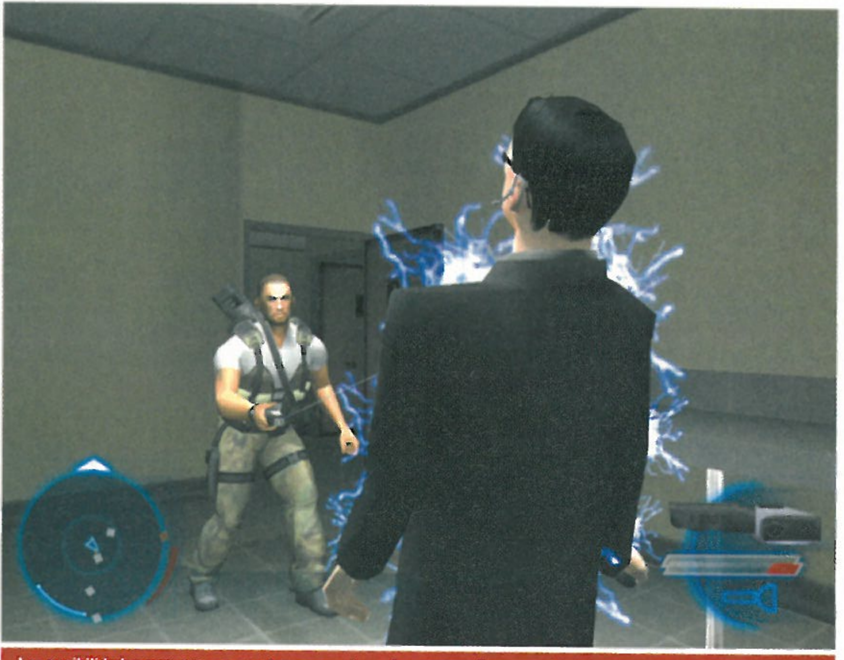
2 CUMPLE OBJETIVOS DE TODA ÍNDOLE Salva a tus compañeros, fotografía evidencias terroristas, desactiva bombas... el tiempo corre en tu contra, y tendrás que hacer muchas tareas.

3 COOPERA CON OTROS JUGADORES. La gran novedad, partidas Online para cuatro jugadores, que tendrán que cooperar para avanzar y podrán comunicarse por medio del Headset.





Los escenarios de *Omega Strain* van a suponer un gran salto técnico respecto a las entregas de PSone.



Las posibilidades para crear a nuestro personaje serán muy amplias, y aparte del sexo y la apariencia, podremos seleccionar entre más de 100 armas distintas, como este táser, aunque antes deberemos desbloquearlas.

LEJOS DE AMPARARSE EN LA FAMA DE LA SAGA, ESTA NUEVA ENTREGA VA A OFRECER UN ENFOQUE COOPERATIVO DE LA ACCIÓN.

terroristas en centros comerciales o mansiones, donde nos esperan retos como salvar policías heridos o desactivar bombas. Si superamos los objetivos en un límite de tiempo, desbloquearemos armas y vestimentas, con las que podremos mejorar y cambiar el aspecto de nuestro personaje.

LA COOPERACIÓN ONLINE. Todas estas tareas y niveles estarán también presentes en el modo Online para cuatro jugadores, que además será compatible con el Headset para que los participantes puedan conversar. La diferencia aquí es que los jugadores tendrán que organizarse y repartirse los objetivos, así como ayudarse para alcanzar zonas elevadas y descubrir zonas innacesibles en el modo Offline. En suma, una propuesta que se nos antoja muy atractiva, y que seguro nos proporcionará muchas horas de diversión en breve.

LOS RIVALES A BATIR...





1 HITMAN CONTRACTS El asesino profesional de Eidos regresa en primavera con nuevas misiones, que ofrecerán más acción y variables para abatir a nuestros objetivos.

2 PSI-OPS Mitad acción, mitad sigilo, este nuevo juego de Midway introducirá los poderes mentales, como la telequinesis, en el desarrollo de la aventura.

DRIV3R

Un policía rebelde contra la mafia

Compañía **Atari** | Género **Aventura de conducción** | Estado de desarrollo **90%**

Tras triunfar en PSone, la saga Driver salta a PS2 manteniendo sus señas de identidad: espectaculares persecuciones con un look realista y un argumento propio de una película de cine negro.



TANNER Es el "prota" de la saga, un poli muy hábil al volante que "pasa" de sus superiores en todas sus misiones de incógnito.



En *Driv3r* se ampliará el catálogo de vehículos disponibles, y ahora podremos conducir potentes motos deportivas, lanchas, camiones y una variada colección de coches, hasta completar la escalofriante cifra de 70 vehículos distintos.



El juego tendrá el "look" típico de la saga, con ciudades y coches de aspecto añejo, rozando casi lo setentero.



Sus creadores aún no lo han confirmado, pero es posible que podamos acceder al interior de ciertos edificios.



Las impactantes colisiones y las persecuciones serán dos elementos habituales a lo largo de toda la aventura.

La saga *Driver* comenzó su andadura en 1999 en PSone y fue el primer "simulador de mafioso" en adoptar un desarrollo 3D y permitirnos bajar del coche para realizar acciones básicas a pie, algo que elevó a la máxima potencia la saga *GTA*. También fue el primero en introducir una trama bastante sólida y fuerte, detalle que también ha sido emulado por *The Getaway*. Así pues, viendo la trayectoria de la serie *Driver* y sus más directos competidores, el mayor reto de *Driv3r* está en innovar, algo que todavía no podemos asegurar dado el silencio de sus creadores de Reflections...

DE VUELTA A LAS CALLES.

Por lo poco que se sabe, el protagonista de *Driv3r* volverá a ser Tanner, un agente encubierto sumamente hábil al volante, que esta vez se introducirá en una red especializada en el robo de coches para seguir la pista de un hampón que ha "encargado" 40 vehículos muy potentes. Esta trama de desarrollará a lo largo de 30 misiones, que

LAS CLAVES DE UNA AVENTURA "SOBRE RUEDAS"

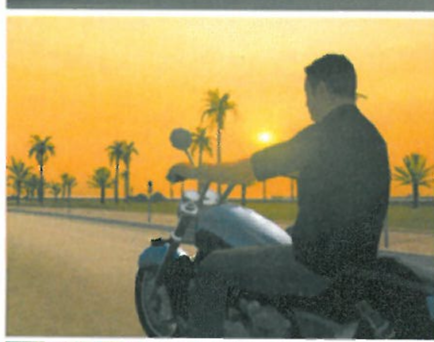




1 LIBERTAD DE ACCIÓN TOTAL. Su trabajada trama, propia del cine negro, nos dejará libertad para bajar del coche y andar por las calles, al tiempo que cumplimos ciertos objetivos.

2 UN MONTÓN DE VEHÍCULOS A MANO. *Driv3r* nos permitirá "apropiarnos" de un buen puñado de vehículos, como camiones, motos, lanchas, furgonetas y los clásicos utilitarios.

3 ACCIÓN SIN LÍMITE... Y SIN FRENO. Dispondremos de ocho armas de fuego, con las que plantar cara a los mafiosos. Y protagonizaremos vertiginosas persecuciones por las calles.

Junto con la física de los vehículos, Reflections se está currando unos efectos visuales no menos prometedores.



Para plasmar las tres ciudades del juego, sus creadores han tomado miles de fotos y han recreado sus edificios más emblemáticos de Miami, Niza y Estambul, un detalle que potenciará aún más el aspecto realista del juego.

DRIV3R TIENE EN SU NOMBRE, SU TRAMA Y SUS IMPONENTE APARTADO GRÁFICOS SUS PRINCIPALES BAZAS FRENTE A SUS RIVALES.

tendrán un punto de vista muy cinematográfico y que nos llevarán de "visita" por ciudades como Miami, Estambul y Niza. Entre las tres ofrecerán más de 35.700 edificios y monumentos diferentes, así como 251 kilómetros de carretera, que podremos recorrer utilizando un amplio catálogo de más de 70 vehículos, entre coches, motos, camiones, furgonetas, autobuses, lanchas y barcos... Y todo, como siempre, con una puesta en escena tremendamente realista, tanto en el diseño de los coches y su física, como de los escenarios o las escenas de vídeo.

PRIMERA IMPRESIÓN.

Driv3r se desmarcará de sus rivales con dos detalles. Por un lado, las persecuciones van a estar mucho más potenciadas, y por otra, su estética promete estar por encima de *The Getaway* o *True Crime*, aunque habrá que esperar para ver lo divertido que resulta.

LOS RIVALES A BATIR...





1 GTA VICE CITY
Es el verdadero rey del género, una historia de mafiosos de corte ochentero, que ofrece unas posibilidades y libertad de acción insuperables.

2 TRUE CRIME
El excepcional juego de Activision va un poco más allá, y junto a la conducción y la acción ofrece un completo sistema de combate cuerpo a cuerpo.

RESIDENT EVIL OUTBREAK

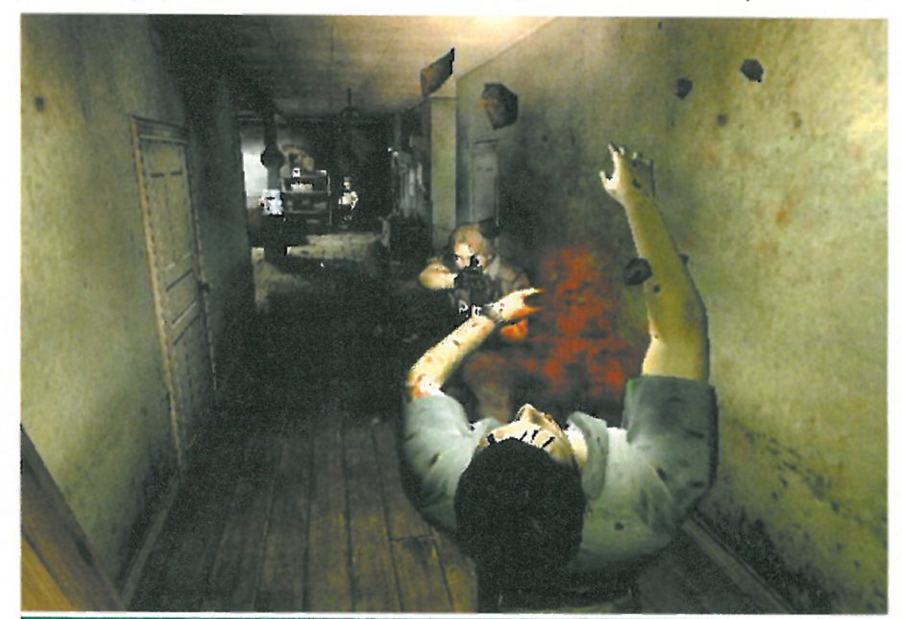
Sobrevive o conviértete en uno de ellos

Compañía **Capcom** | Género **Survival Horror** | Estado de desarrollo **100%**

El virus T ha llegado a Raccoon City, mutando a los ciudadanos en hambrientos zombis. Tú eres uno de los 8 supervivientes que quedan, y para salir vivo tendrás que hacer lo imposible...



>> MARK
Es uno de los 8 protagonistas del juego, un guarda de seguridad que comienza la aventura con una valiosa pistola.



Outbreak presentará un total de 8 protagonistas, cada uno especializado en distintas áreas, como el combate cuerpo a cuerpo, la creación de remedios curativos, el uso de armas de fuego... Con cada uno, la experiencia será muy distinta.



Una vez mordidos por un zombi, el medidor de infección nos indicará cuánto nos queda para ser un no-muerto.



Los 8 protagonistas compartirán ciertas acciones, como ayudar a los compañeros, esconderse en armarios...



Entre los mutantes que nos echaremos a la cara no faltarán los zombis, las polillas gigantes, los hunters...

La saga *Resident Evil* regresará a las PS2 europeas poco antes del verano, con un título muy especial por varias razones. Por un lado, es el primer juego original de la saga en aparecer en PS2 (*Code Veronica* era una conversión de Dreamcast). Por otra parte, es la primera incursión de la saga en el terreno Online, aunque esta opción todavía no está confirmada para Europa y Capcom aún sigue realizando pruebas a este respecto. En cualquier caso, estamos ante un *RE* muy distinto, mucho más agobiante y tétrico que anteriores entregas, y con unas posibilidades revolucionarias.

OCHO HÉROES, UN DESTINO.

El primer gran cambio respecto a los otros *Resident* es que podremos seleccionar a nuestro personaje entre un total de 8 disponibles. Cada uno ofrecerá unas habilidades distintas, como comenzar la aventura con un arma, disponer de unas ganzúas, combinar hierbas, mayor habilidad para esquivar a los zombis... que se-

LAS CLAVES DEL MEJOR SURVIVAL HORROR







1 ESCOGE ENTRE 8 SUPERVIVIENTES. *Outbreak* se diferenciará de los demás Survival Horror en ofrecer un total de 8 protagonistas con habilidades diferentes que deben cooperar.

2 ENFRÉNTATE A HORDAS DE ZOMBIS. Los enemigos van a ser mucho más numerosos, persistentes, agobiantes y ruidosos. Y no sólo habrá zombis: veremos criaturas de otros *RE*.

3 COOPERA CON LOS COMPAÑEROS. Para sobrevivir, la clave estará en cooperar con los compañeros dándoles o recibiendo armas y botiquines, aunque también pueden traicionarnos.





Para hablar con otros personajes no podremos usar el Headset o un teclado, pero sí unas frases predefinidas.



Outbreak resulta mucho más agobiante que anteriores entregas: los zombis son mucho más numerosos, atacan en grupo, nos persiguen por todo el escenario, abren puertas... No nos dejarán tranquilos ni un solo segundo.

RE OUTBREAK VA A SER LA ENTREGA MÁS AGOBIANTE DE LA SAGA, LO MÁS PARECIDO A UNA PELÍCULA DE ZOMBIS "JUGABLE".

rá determinante para el devenir de la aventura. Este, a priori, insignificante detalle esconde un aspecto no menos importante: podremos disfrutar 8 veces de la aventura, ya que con cada personaje habrá pequeños cambios y caminos ligeramente distintos.

COOPERAR ES LA CLAVE. Aunque nosotros sólo controlamos a uno de los supervivientes, durante los cinco capítulos que componen la aventura estaremos acompañados por otros personajes, con los que podemos intercambiar objetos o ayudarlos a andar si se encuentran heridos. La cooperación también está presente en el modo Online, en el que pueden participar hasta 4 jugadores por partida, aunque como hemos dicho, Capcom sigue haciendo pruebas en Europa. Esperemos que nos dé una alegría, aunque la verdad, como juego Offline tampoco está nada mal.

LOS RIVALES A BATIR...





1 SILENT HILL 3 Es el verdadero maestro en esto del miedo, el único juego capaz de infundir verdadero terror. *Outbreak* tendrá otro talante menos desquiciante.

2 RE CODE VERONICA Es el único referente de la saga en PlayStation 2, una aventura larga y apasionante, aunque hoy por hoy algo desfasada técnicamente hablando.

KILLZONE

Abran paso al futuro rey de los Shooters de PS2

Compañía **Sony** | Género **Shoot´em up subjetivo** | Estado de desarrollo **85%**

» HELGHAST
Es la facción contra la que tendremos que luchar en los 26 niveles de *Killzone*.

Muchos dicen que *Half Life 2* y *Doom 3* son los mejores Shooters de PC, y *Halo* de Xbox. ¿Pero que pasa con PS2? Pues tranquilos, que Sony tiene la respuesta...



Killzone nos mostrará la cara más realista de la acción táctica, y pese a que no podremos dar órdenes a nuestros compañeros, harán gala de un comportamiento muy real: nos darán fuego de apoyo, buscarán cobertura...

Cada una de las cuatro unidades disponibles tendrá sus propias armas y también podrá utilizar armas fijas.



Killzone nos situará en un planeta colonizado, en mitad de un conflicto contra el grupo separatista Helghast.



Los cuatro soldados que podremos manejar contarán también con distintos tipos de visores especiales.

Killzone es el nombre de uno de los proyectos más ambiciosos de Sony, un Shooter táctico que promete fijar nuevos listones técnicos en el género. Buena prueba de ello es que Guerrilla, el estudio que lo está desarrollando, ha creado una nueva técnica llamada Texturas Multicapa, con la que consiguen ese acabado gráfico tan sólido y realista. Por desgracia, para poder comprobarlo en nuestras consolas, vamos a tener que esperar hasta septiembre, ya que sus creadores necesitan un poco más de tiempo para rematar su prometedor trabajo.

LA GALAXIA TE NECESITA.

Centrándonos en el juego, *Killzone* se ambientará en un futuro no muy lejano, cuando el hombre ya ha colonizado algunos planetas. Para mantener la paz en este nuevo marco, la humanidad crea los cuerpos ISA, a los que tú perteneces, que nacen como medida desesperada para frenar a los Helghast, una facción rebelde que se ha levantado en armas.

LAS CLAVES DE LA ACCIÓN TÁCTICA DEFINITIVA...







1 ACCIÓN SIN DESCANSO. En las 26 misiones de la aventura libraremos apasionantes tiroteos, algunos de los cuales serán fiel reflejo de las escenas clave de ciertas películas.

2 ENEMIGOS MUY INTELIGENTES. Los enemigos harán gala de una I.A. prodigiosa, y por ejemplo, nos catalogarán como objetivo primario o secundario según el arma que llevemos.

3 UNA AMBIENTACIÓN DE LUJO. De todos los Shooters aparecidos en PS2, *Killzone* tiene muchas papeletas para convertirse en el más espectacular y vistoso del catálogo.





Las armas tendrán dos tipos de disparo, y podremos golpear con ellas en el combate cuerpo a cuerpo.



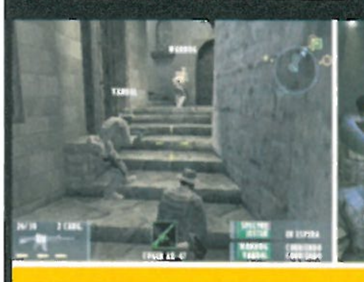
Gráficamente, Guerrilla está consiguiendo unos resultados francamente espectaculares gracias a la novedosa técnica de las texturas multicapa, con la que los gráficos de PS2 van a alcanzar un nuevo nivel de calidad.

KILLZONE APOSTARÁ MUY FUERTE POR EL JUEGO ONLINE, CON PARTIDAS PARA DOCE JUGADORES EN TODO TIPO DE MODOS.

Tu unidad es una de las desplazadas a la zona, pero la superioridad numérica de los Helghast os aisla a ti y a tus hombres, comenzando así una dura lucha por la supervivencia.

SOBREVIVE EN EQUIPO.
El juego se dividirá en 26 niveles unidos por una atractiva trama, que nos pondrá en situaciones propias del cine bélico, como la defensa de un puente o una emboscada. Al comenzar cada uno de ellos, podremos escoger a nuestro soldado entre las 4 unidades disponibles, como un francotirador o un experto en armamento pesado, quedando las otras tres controladas por consola (no podremos darles órdenes). De este modo, además, podremos jugar cuatro veces la aventura, para verla desde todos los puntos de vista posible. Además, *Killzone* presentará un fuerte componente Online, del no se ha dicho mucho aún.

LOS RIVALES A BATIR...



1 SOCOM 2
El actual rey de la acción táctica nos permite dirigir a otros tres soldados mediante la voz, y participar en unas partidas Online muy, muy divertidas.

2 RAINBOW SIX 3
Más impresionante que *SOCOM 2* en cuestiones técnicas, también permite dirigir una escuadra mediante la voz, aunque resulta mucho menos variado.

ONIMUSHA 3

La lucha contra los demonios continúa

Compañía **Capcom** | Género **Aventura de acción** | Estado de desarrollo **95%**

Después de dos capítulos de la serie *Onimusha*, parece que no conseguimos acabar con todos los demonios. Ahora no sólo siguen asolando el Japón medieval, sino que además también hacen estragos en el París de la actualidad...



» SAMANOSUKE, junto a Jacques, es el encargado de enviar al "infierno" al temible ejército de demonios del malvado Nobunaga.

La acción será la bandera de este juego. Además las peleas serán muy variadas, pues cada personaje tiene sus armas. Jacques lleva un látigo y una pistola, Michelle una ametralladora y Samanosuke una katana y un guantelete mágico.

El diseño de los enemigos será otro de los puntos fuertes de *Onimusha 3*. Habrá arqueros, samurais...



Gráficamente promete ser la bomba. Y si no, observad a Jacques, personaje al que da "vida" el actor Jean Reno.



Parte del juego se desarrollará en el París actual. Sobra decir que los escenarios serán todos bien reconocibles.

Una de las sagas más impactantes de PS2 volverá a encontrarse con todos sus seguidores a partir del próximo otoño. *Onimusha 3* continuará (puede que por última vez) el argumento que todos conocemos, con lo que volveremos a enfrentarnos por tercera vez contra el ejército de zombis y demonios de Nobunaga, en un desarrollo donde la acción predominará sobre los demás componentes. De hecho, ya os podemos asegurar que puzzles habrá muy pocos, pero en su lugar habrá bastantes zonas "plataformeras" y, sobre todo, multitud de emocionantes combates.

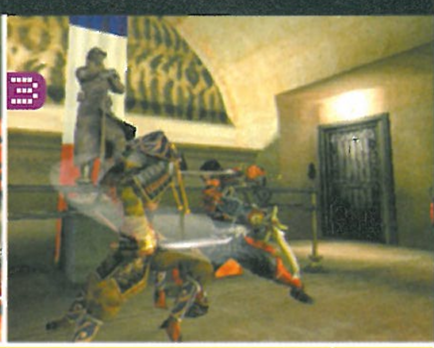
NUEVOS PERSONAJES.

Uno de los personajes controlables en este torrente de acción volverá a ser Samanosuke, el samurai que ya participó en el primer *Onimusha* y al que prestará su imagen el actor Takeshi Kaneshiro (el protagonista de "Returner"). Pero no estará sólo, ya que en esta ocasión le acompañarán un soldado francés llamado Jacques

LAS CLAVES DE UNA AVENTURA "DEMONÍACA"







1 ACCIÓN SIN DESCANSO
En la tercera entrega de *Onimusha* la acción pura y dura vuelve a ser la protagonista. Eso sí, también habrá plataformas y algún que otro puzzle.

2 VARIOS PERSONAJES CONTROLABLES
El samurai Samanosuke (que ya apareció en la primera parte) comparte protagonismo con el soldado francés Jacques Blanc y su novia Michelle.

3 AMBIENTACIÓN MUY PECULIAR
La aventura se desarrollará en dos lugares muy distintos: una aldea japonesa hace 500 años y las calles de París en 2004. Los escenarios serán en 3D.





Además de acción, no faltarán otros componentes, como las plataformas. Podremos usar el látigo para trepar.



Si os alucina el diseño de los personajes protagonistas y el de los enemigos, esperad a ver la calidad de los escenarios. No en vano, y por primera vez en la serie *Onimusha*, los escenarios serán plenamente poligonales.

CON SU GRAN APARTADO GRÁFICO Y UNA LOGRADÍSIMA AMBIENTACIÓN, *ONIMUSHA 3* ENCANTARÁ A LOS FANÁTICOS DE LA ACCIÓN.

Blanc ("interpretado" por Jean Reno) y su novia Michelle. Cada personaje tendrá sus armas exclusivas, con lo que las peleas prometen ser muy variadas, aparte de intensas.

AMBIENTACIÓN DE LUJO.
La aventura se desarrollará a caballo entre el Japón medieval (el ambiente en el que se desarrollaron las dos entregas anteriores) y la ciudad de París en la actualidad, que también está siendo asolada por las hordas demoníacas. Y os aseguramos que se os caerá la "baba" con la calidad de los escenarios en ambas localizaciones, ya que *Onimusha 3* será el primer juego de la saga totalmente 3D.

Una gran banda sonora y unas excelentes secuencias de vídeo a cargo de Takashi Yamazaki, el director de "Returner", pondrán la guinda a un título que emocionará a los fans de la saga y de la acción en general.

LOS RIVALES A BATIR...





1 DEVIL MAY CRY 2
Varios personajes (cada uno con sus armas), enemigos demoníacos y un desarrollo con más acción que otra cosa es lo que encontramos en *DMC2*.

2 CASTLEVANIA
Lament of Innocence es un cóctel de acción, saltos y sencillos puzzles en el que también usamos un látigo (entre otras armas) contra las hordas del Mal.

GRAN TURISMO 4

El simulador definitivo pisa el freno hasta otoño

Compañía **Sony** | Género **Velocidad** | Estado de desarrollo: **80%**

Los "impacientes" seguidores del mejor simulador de velocidad del mercado acabamos de recibir un nuevo y duro "mazazo": Sony acaba de anunciar que *Gran Turismo 4* se retrasa. Al parecer, los genios de Polyphony necesitan un poco más de tiempo para pulir todas sus novedades,y lo peor de todo... ¡que no verá la luz hasta otoño de este año!



En su afán por convertirse en el simulador de velocidad más completo y variado del mercado, *GT4* incluirá abultado catálogo de coches, en el que habrá modelos de competición, turismos, coches clásicos... y puede que sorpresas.



Gráficamente va a ser una pasada, con nuevos efectos de reflejo en el asfalto, coches mejor modelados...



La versión *Prologue* ofrece una tercera cámara, situada un poco más elevada, en la parte posterior del coche.



La sensación de velocidad, uno de los pocos aspectos criticados en *GT3*, va a ser mucho más vertiginosa.



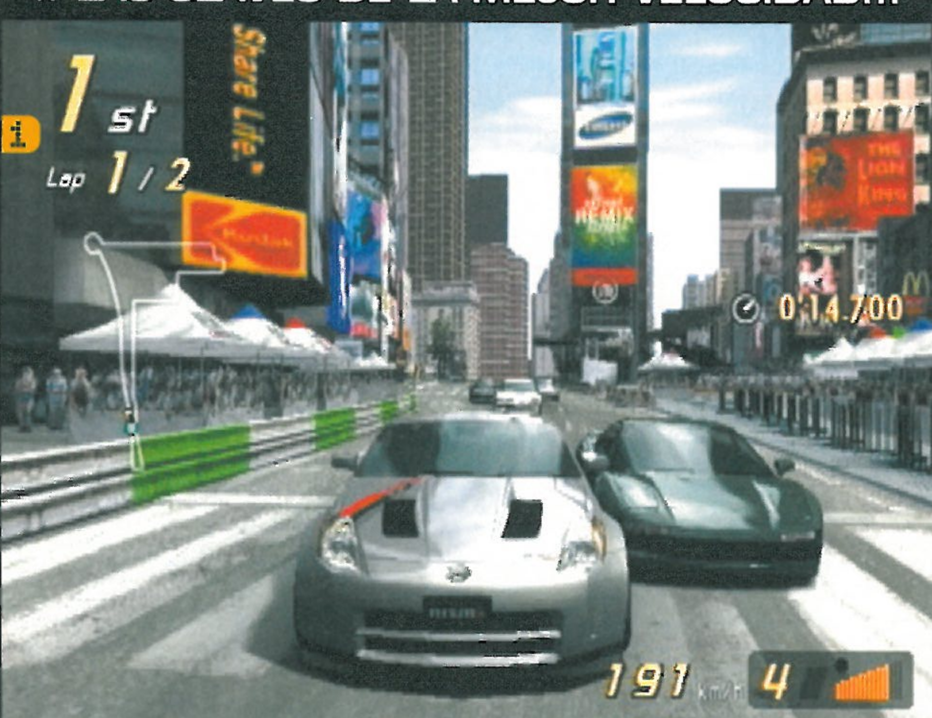
>> ¿HABRÁ TUNING EN *GT4*?
Los rumores apuntan a que sí, que además de modificar las tripas del coche como en anteriores entregas, podremos trastear mucho más en la chapa, como en *NFS Underground*.

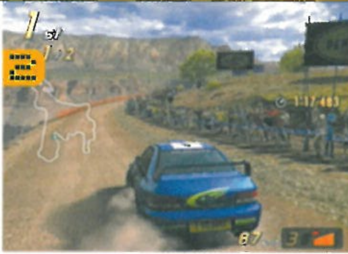
Todos pensábamos que el lanzamiento en Japón de *GT4 Prologue*, la versión "demo" del juego, era el más claro indicativo de que el desarrollo de la cuarta entrega de la saga *Gran Turismo* iba viento en popa... pero nada más lejos de la realidad. Sony Computer Entertainment America (SCEA) se ha adelantado a todo el mundo y ha comunicado que el juego no verá la luz en los USA hasta bien entrado el otoño de este año. Esto también se aplica a Europa, ya que sus creadores necesitan más tiempo para rematar algunas de las novedades que incluirá esta entrega, de las que os hablamos en estas mismas páginas. Sin embargo, este jarro de agua fría se va a contrarrestar con la llegada de *Gran Turismo 4 Prologue Edition* a Europa, ya que Sony acaba de confirmar que estará a la venta en junio y a un precio previsto de 29,95 euros. Y puede que no sea del todo igual al japonés...

EN BOCA CERRADA...

Dejando a un lado las especulaciones, Polyphony Digital, los padres de la saga, guardan un férreo secretis-

LAS CLAVES DE LA MEJOR VELOCIDAD...









1 UNOS GRÁFICOS DE LUJO. Ofrecerá unos entornos apabullantes, unos coches reales tremendamente bien modelados, currados efectos de luz... Muy, muy realista.

2 VARIEDAD DE PRUEBAS. Integrará bajo un mismo techo competiciones con vehículos de toda índole, pruebas de rally y alguna que otra sorpresa todavía no desvelada.

3 VEHÍCULOS REALES. El número todavía no está cerrado, y se cree que no se podrán deformar, pero el catálogo de coches disponible promete crear escuela.

4 NUEVOS DETALLES. Nuevas pruebas de destreza al volante, hombres en la pista que nos hacen fotos... *GT4* no va a ser más de lo mismo, y ofrecerá novedades.



En *GT3* casi todo el mundo ha hecho trampas, como utilizar las barreras en las curvas o chocarse contra otros coches. Pues bien, en *GT4* habrá penalizaciones...



GT4 Prologue presenta el modo Escuela, que no es otra cosa que un grupo de pruebas más variado en el que hay adelantamientos, conducción entre conos...

mo en torno a los aspectos clave de esta entrega. Así, las principales incógnitas giran en torno al número de vehículos y marcas disponibles, las novedades del modo GT o las funciones "extra" que ofrecerán los modos de juego Online, aparte de las ya confirmadas carreras para seis jugadores simultáneos (una opción que seguro atrae a miles de amantes del motor al terreno de juego Online).

CIRCUITOS PARA TODOS.
Lo que sí es seguro es que Polyphony va a ofrecer un total de 100 circuitos, aunque aún está por ver si "sólo" serán 50, y esos mismos en sentido inverso. En cualquier caso, por lo que hemos podido ver ya gracias a *GT4 Prologue*, va a haber de todo y para todos los gustos. Desde circuitos urbanos inspirados en el centro neoyorquino, a tramos de rally ambientados en un pequeño pueblecito italiano repleto de estrechas callejuelas o circuitos de competición, como Tsukuba.

> CONFIRMADO: *GT4* OFRECERÁ CARRERAS ONLINE PARA SEIS JUGADORES Y SERÁ COMPATIBLE CON LOS HEADSET USB.

UNA DE CURIOSIDADES...

35.000.000 millones de copias es la cifra estimada de ventas de la saga desde que apareció la primera entrega para PSone en Japón, en las navidades de 1997.

Casi 450.000 copias ha vendido *GT4 Prologue Edition* en Japón... ¡y eso que sólo se trata de una versión "demo"!

Existen 6 Gran Turismo: *GT* y *GT2* para PSone, *GT3*, *GT Concept 2001 Tokio* (sólo para Japón), *GT Concept 2002 Tokio-Ginebra* y *GT4 Prologue* para PS2.

Toyota ha regalado a sus clientes una demo exclusiva del juego, en la que sólo había un circuito y uno de sus vehículos, el utilitario Toyota Prius, tres meses antes de que apareciera *GT4 Prologue Edition*.

Presente en las ferias. Casi desde sus comienzos, la saga *GT* ha estado presente, en forma jugable, en las ferias del motor más importantes del mundo.



Otro de los aspectos que está puliendo Polyphony es el movimiento del cuerpo humano: en *GT4* veremos mucha más gente alrededor de las pistas, espectadores que aplauden nuestros coches ganados... Resultarán muy creíbles.









SOLO MARCAS REALES. Fiel a al espíritu de la saga, *Gran Turismo 4* ofrecerá un amplio abanico de "carros", de marcas como Mitsubishi, Honda o Toyota.





Algunas pruebas de habilidad serán muy divertidas, como atropellar unos conos en un límite de tiempo.

El modo Escuela de *Prologue Edition* está compuesto por más de 35 pruebas, con las que "ganamos" coches.

Polyphony también ha dicho que habrá más coches que en *GT3* y veremos los modelos más modernos de los principales fabricantes, como el monovolumen Honda Odyssey.

NOVEDADES Y NOVEDADES.

Sus creadores todavía no han dicho nada sobre el modo de juego principal, el modo GT, aunque la edición *Prologue* ya nos ha adelantado algunas de las novedades que incluirá. Sony aún no ha confirmado si habrá licencias o algo parecido, pero *Prologue* introduce el modo Escuela, compuesto por pruebas similares a las ya vistas en anteriores *GT* (superar un tramo de curvas, frenar en la línea de meta...) así como otras nuevas, como conducir entre conos sin tocarlos, adelantar a un oponente en un límite de tiempo.

EN POS DEL SIMULADOR MÁS PERFECTO DE PS2.

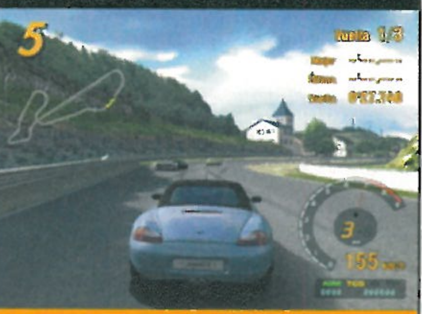
En todos estas pruebas, como en las propias carreras, una cosa nos ha quedado clara: técnicamente, *GT4* va a ser muy superior a todos sus antecesores. La sensación de velocidad va a ser mucho más elevada, el acabado de los coches simplemente soberbio, las luces y reflejos aún más realistas... Además, Polyphony también está trabajando en ciertos aspectos para que su simulador sea

El excepcional e inimitable control volverá a ser una de las piedras angulares del juego: ya en esta demo cada coche ofrece un comportamiento y respuesta radicalmente distinto al de los demás. Una pasada.



Las repeticiones, por increíble que parezcan, seguirán sorprendiendo como el primer día. Y aunque en *Prologue Edition* no hay tantos efectos como en *GT3*, en cambio podemos utilizar un zoom para acercarnos a los coches.

LOS RIVALES A BATIR...



1 GRAN TURISMO 3

Es sin duda el referente, ya que hasta ahora no hemos visto otro juego como éste en PS2. Lógicamente, su cuarta entrega debería superarlo en todos los frentes... menos en el precio, claro.



2 NFS UNDERGROUND

El arcade revelación del año pasado ha demostrado que todavía se pueden hacer cosas originales en los juegos de coches, como por ejemplo, el tuning. Veremos por dónde sale *GT4*...



GT4 Prologue incluye un video extra, en el que aparece Kazunori Yamauchi probando algunos de los coches.

mucho más real y exigente, como penalizar con 10 segundos en primera marcha a los conductores que se estrellen contra muros o vehículos para perder menos velocidad.

LAS DUDAS NOS CORROEN

El último retraso de *GT4* trae consigo un nuevo aluvión de dudas. SCEA ha confirmado que el juego será compatible con el disco duro de PS2, y que ahora mismo Polyphony Digital está trabajando en el concepto de "comunidad virtual", en la que los jugadores van a poder conversar vía Headset, y se rumorea que incluso cambiar coches y piezas. Lo que está claro es que, con el disco duro, los americanos y los japoneses van a poder actualizar su juego descargándose nuevos coches y circuitos... pero ¿qué pasará en Europa? Todavía no hay planes para el disco duro...

PRIMERAS IMPRESIONES.

Lo "poquito" que deja ver *GT4 Prologue Edition* es, simplemente, impresionante. Parece mentira que el juego pueda haber evolucionado tanto, y al mismo tiempo manteniéndose tan fiel al concepto de la saga. Va a ser uno de los juegos más impresionantes de PS2, y si las cosas siguen por el camino que nos ha dejado entrever *Prologue*, promete ser una verdadera bomba..

STAR WARS BATTLEFRONT

La guerra sigue en la red de redes

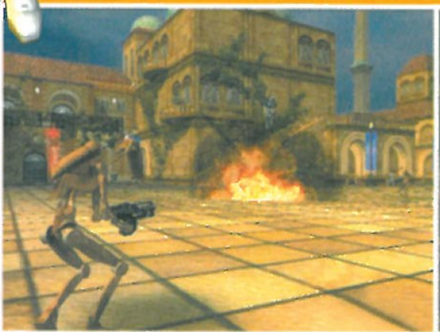
Compañía **LucasArts** | Género **Acción** | Estado de desarrollo **65%**

Los juegos de acción táctica con modos Online están cada vez más de moda pero... ¿os imagináis un juego de estas características inspirado en Star Wars? Pues dejad de soñar.

» **LOS AT-ST.** Serán uno de los 15 vehículos que podremos controlar durante las batallas.


Star Wars Battlefront recreará como ningún otro juego las batallas de las dos trilogías galácticas, y nos llevará por los 10 planetas más famosetes de las películas, como Endor, Hoth, Naboo, Tatooine, Yavin, Kamino, Geonosis...

Los 24 tipos de soldado reflejarán fielmente los uniformes y las armas que hemos visto en las películas.


El modo Online permitirá un total de 16 jugadores simultáneos, 8 por cada bando (igual que *SOCOM*).


Aparte de las armas y habilidades de cada soldado, todos podrán lanzar granadas y utilizar las armas fijas del mapa.

LucasArts nos ha "regalado" muchos juegos basados en Star Wars, algunos muy buenos, y otros... no tanto. Afortunadamente, parece que *Battlefront* va a estar en el primer grupo, y será la primera incursión de la casa en la acción multijugador, con un fuerte componente Online para 16 jugadores simultáneos o 32 en red local.

BASADO EN LAS PELÍCULAS.

Como juego de acción que es, *Battlefront* nos invitará a revivir algunas de las batallas más importantes de las 6 películas de la saga Star Wars, incluido el aún inédito Episodio III. Así, viajaremos por 10 planetas, como Endor o Naboo, y nos alistaremos en las filas de cuatro facciones distintas: los rebeldes, el imperio, el ejército de los clones y el de los droides. En cada una de estas facciones habrá un total de 6 tipos de soldado distintos, con armas y habilidades diferentes. De esta forma, encontraremos unidades capaces de disfrazarse de soldado enemigo para infiltrarse

LAS CLAVES DE LAS MEJORES BATALLAS ONLINE





1 UNA GRAN VARIEDAD DE HÉROES. Podremos escoger a nuestro personaje entre 24 distintos, y cada uno nos ofrecerá habilidades y armas distintas... pero nada de sables láser, ¿eh?

2 CONQUISTA LAS BASES ENEMIGAS. En cada batalla, nuestro objetivo será controlar las bases enemigas (el haz de luz de color rojo), no sin antes intercambiar unos cuantos disparos.

3 CONDUCE HASTA 15 VEHÍCULOS. Cualquier personaje podrá pilotar los 15 vehículos disponibles, entre los que habrá X-Wings, los gigantes AT-AT, AT-ST, Speeder Bikes, Tauntauns...




Todos los soldados tendrán ciertas habilidades comunes, como echarse cuerpo a tierra, agacharse, saltar...



Aparte del valor estratégico de la flora y fauna de cada escenario, donde no faltarán detalles como la fosa de Saarlac en activo, contaremos con la ayuda de ciertos personajes controlados por la consola, como los Ewoks.

SI ALGUNA VEZ HAS SOÑADO CON REVIVIR LOS MEJORES MOMENTOS DE LAS TRILOGÍAS, STAR WARS BATTLEFRONT VA A SER TU JUEGO.

en la base del rival, y otros capaces de portar y utilizar artillería pesada.

EN LA GUERRA TODO VALE.
En cada batalla el objetivo del juego será dominar una serie de puntos dispersos en el mapa. Cada bando mantiene el control sobre unos de estos puntos, y deberá dominar los de el rival. Sin embargo, en ciertos mapas, como Tatooine, algunos de estos puntos pueden estar dominados por personajes controlados por la consola, como los moradores de las arenas, que atacarán a ambos bandos. También habrá apariciones estelares de los personajes más emblemáticos, como Luke o Vader, que ayudarán a sus facciones de una u otra manera. Y eso por no hablar de la posibilidad de controlar hasta 15 vehículos distintos, o un fuerte modo de juego individual para aquellos que no tengan conexión a Internet. La cosa promete.

LOS RIVALES A BATIR...




1.- SOCOM 2
Es el rey de la acción táctica y su completo modo de juego Online no tiene rival, aunque no se pueden conducir vehículos como en *Battlefront*.

2.- MOH RISING SUN
Su modo de juego Online deja un poco que desear, pero su ambientación sigue siendo de lo mejorcito, algo que también esperamos ver en *SWB*.

BURNOUT 3

Y cuanto más acelero, más en peligro me pongo

Compañía **Criterion/Electronic Arts** | Género **Velocidad** | Estado de desarrollo **60%**

Conducir en dirección contraria, realizar largos derrapes, provocar espectaculares colisiones, alcanzar velocidades de vértigo... Si lo tuyo es conducir sin tener en cuenta las normas, *Burnout 3* va a ser, sin lugar a dudas, tu juego favorito.



Burnout 3 ofrecerá una atractiva mezcla de velocidad extrema, conducción temeraria y peligrosas maniobras en un buen puñado de circuitos ambientados en Europa, Asia y los EE.UU.

En *Burnout 3* será tan importante conducir como un loco como molestar a los rivales con nuestras maniobras.

Hasta la llegada de *NFS Underground*, la saga *Burnout* era la referencia obligada cuando se hablaba de arcades de velocidad. Las dos primeras entregas nos invitaron a conducir en dirección contraria y realizar peligrosas maniobras bajo un concepto de juego muy directo y asequible, casi como el de las máquinas recreativas. Esto las llevó, por méritos propios, a convertirse en dos de los juegos más rápidos y divertidos del catálogo de PS2. Ahora, Criterion, responsable de la saga, se ha aliado con Electronic Arts para culminar en noviembre la que promete ser la mejor entrega hasta la fecha de la saga.

CRASH, BOOM, BANG...

Como en las dos anteriores entregas de la saga, *Burnout 3* nos pondrá al volante de potentes deportivos ficticios para participar en todo tipo de vertiginosas carreras, que ahora serán contra cinco oponentes. De nuevo volverán los modos conocidos, es decir, el típico Campeonato en el que participamos en carreras, persecuciones

LAS CLAVES DE LA VELOCIDAD MÁS ARCADE







1 CARRERAS CON TRÁFICO REAL. Tan importante como ganar a nuestros rivales será evitar el tráfico, conducir en dirección contraria, derrapar en las curvas... Vamos, hacer el loco.

2 MODOS PARA TODOS LOS GUSTOS. Aparte de las típicas carreras, *B3* ofrecerá modos de juego Online y un remozado modo Crash, en el que los choques serán los protagonistas.

3 VELOCIDAD EN ESTADO PURO. *Burnout 3* seguirá la estela de su antecesor y, ante todo, será uno de los juegos con mayor sensación de velocidad del catálogo de PS2.





La elevada sensación de velocidad volverá a ser una de las señas de identidad de esta tercera entrega.



En el modo Crash tendremos que provocar las colisiones más espectaculares que se nos ocurran, e incluso en una de sus nuevas variantes podremos realizar choques dignos de las mejores películas de Hollywood.

BURNOUT 3 PROMETE CONVERTIRSE EN EL ARCADE MÁS RÁPIDO, FRENÉTICO Y ALOCADO GRACIAS A SU INIMITABLE ESTILO DE JUEGO.

y otras pruebas, y Crash, en el que debemos realizar todo tipo de choques y colisiones en determinados cruces y autopistas colapsadas.

MÁS FRENÉTICO SI CABE.

El modo Campeonato introducirá un nuevo concepto: nuestro coche es un arma y debemos utilizarlo para chocarnos, cerrar y hacer que se estrellen nuestros rivales. Así, haciendo la "puñeta" a los rivales y conduciendo como un loco, rellenaremos nuestro indicador de turbo, con el que alcanzaremos vertiginosas velocidades. Por su parte, el modo Crash ofrecerá choques al estilo Hollywood, recreando escenas propias de las películas de acción.

Además, *Burnout 3* ofrecerá modos de juego Online, aunque Criterion aún no ha entrado en detalle. Y todo, como siempre, adornado con un espectacular apartado gráfico y una elevadísima sensación de velocidad.

LOS RIVALES A BATIR...





1 NFS UNDERGROUND
La revelación de estas navidades ha introducido el Tuning en los juegos de velocidad, dando como resultado un juego fresco, distinto y muy divertido.

2 BURNOUT 2
Hasta estas navidades, la referencia en los arcades de velocidad: un juego muy rápido, asequible, vistoso y que divierte desde el primer minuto.

FINAL FANTASY XII

La magia de Square vuelve al medievo

Compañía **Square - Enix** | Género **Rol** | Estado de desarrollo **85%**



» ASHE
Esta princesa recogerá el testigo de Yuna y será la protagonista de la aventura junto a Vaan, un joven extrovertido y muy alegre.

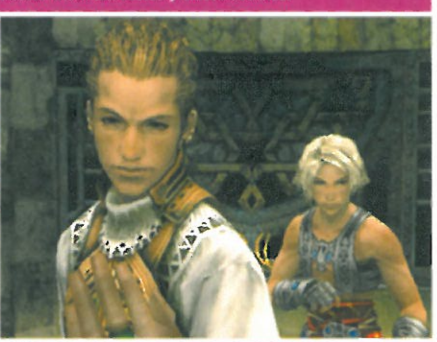
Aunque los europeos apenas hemos saboreado las excelencias de *FFX-2*, el último RPG de Square-Enix, en Japón ya están preparando el lanzamiento de la que será la duodécima entrega. Los detalles son escasos todavía, pero todo apunta muy, muy buenas maneras...



Final Fantasy XII tendrá una marcada ambientación medieval y se desarrollará en Ivalice, un mundo imaginario en el que conviven varias razas (humanos, bestias...) y donde existen distintas castas y clases sociales.



En más de una ocasión, mientras exploramos los entornos estaremos acompañado por otros personajes.



Como es habitual en la saga, la historia de los personajes tendrá un importante peso en el desarrollo de la trama.

LAS CLAVES DEL MEJOR ROL...






1 COMBATES POR TURNOS. Nunca faltan en los juegos de rol de Square, y nos permiten mejorar a nuestros personajes, aprender magias... pero poco más se sabe.

2 EXPLORA CIUDADES. Otra componente principal del juego será viajar por los distintos reinos de Ivalice, y visitar las más variopintas ciudades y mazmorras.

3 CONVERSA, COMPRA... Tendremos que hablar con cientos de personajes. Algunos se nos unirán a nuestra causa, otros nos venderán objetos...

4 DISFRUTA DE LA TRAMA. El colofón lo pondrán unas excepcionales escenas de vídeo, que ilustrarán las batallas y otros momentos clave de la aventura.



Square mantiene cierto secretismo en torno al sistema de combate, que seguro presentará novedades...¿qué serán esos rombos de la parte inferior derecha?



Por ahora, sólo se han presentado oficialmente cuatro personajes. Vaan, Ashe, Fran y Ballfree (en el centro), un tipo duro experto en armas realmente carismático...

Tras probar suerte con *FFXI* en el terreno Online y sorprendernos con la continuación de *FFX*, Square-Enix ya está trabajando en su tercer juego de rol Offline para PS2. Además, es el primer juego de la saga creado desde la fusión entre Square y Enix, algo que se está notando en su desarrollo. El ejemplo más claro es que el juego está siendo dirigido por Yasumi Matsuno, el padre de títulos como *Vagrant Story, Final Fantasy Tactics y Ogre Battle*, en los que la estrategia jugaba un papel fundamental en los combates. Esto no quiere decir que los combates de *FFXII* vayan a ser más tácticos, ya que Square aún no ha desvelado ningún detalle al respecto, y sólo se sabe que serán por turnos.

COMO SUCEDIÓ CON *FFIX* DE PSONE, *FFXII* MEZCLARÁ UNA AMBIENTACIÓN MUY MEDIEVAL CON TOQUES FUTURISTAS.

UN MUNDO POR DESCUBRIR. Desde los orígenes de la saga, cada nuevo *FF* siempre ha ofrecido un nuevo elenco de protagonistas, así como una trama y una ambientación completamente originales.

≫ UNA DE CURIOSIDADES...

≫ **10.000.000 de copias** han vendido *FFX* y *FFX-2* en todo el mundo, sin tan siquiera contar con las unidades vendidas de *X-2* en Europa. No está mal, ¿eh?

≫ **La entrega más valorada** sigue siendo *FFVII*. Y aunque Square no se atreve a hacer una secuela como *X-2*, está trabajando en un mediometraje que se pondrá a la venta en DVD este verano en Japón, subtitulado "Advent Children".

≫ **Los teléfonos móviles** japoneses son la próxima plataforma en la que van a aparecer los juegos de Square. Pero tranquilos, que se trata del remake de *FFI*...

≫ **El salto de la saga a PSP** todavía no está confirmado, ya que Square está analizando las posibilidades de la máquina... pero técnicamente sería viable una adaptación de *FFVII*, *VIII* y *IX*.



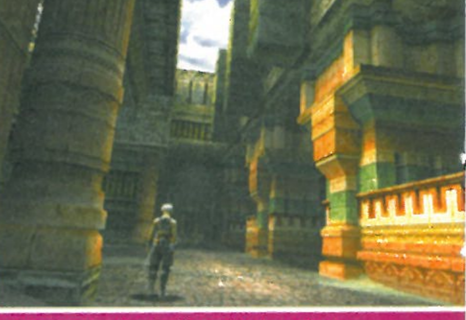
Square ha "confesado" que los modelos poligonales de los personajes emplean la mitad de polígonos que los protagonistas de *FFX*, pero que gracias a pequeños trucos con las texturas serán aún más expresivos.







Una de las noticias más gratas en torno a *FFXII* es que Nobuo Uematsu volverá a componer la BSO.



Su marcada ambientación medieval se notará en multitud de detalles, como las ropas, los edificios...

≫ **VAAN**

Este joven humano es el co-protagonista de la aventura. Su carácter abierto le proporcionará muy buenos aliados, como Fran, una experta con el arco de la raza Viera, o Ballfree, un tipo muy carismático y hábil con las armas de fuego.

FFXII no es menos, y se desarrollará en Ivalice, un mundo que sonará a más de uno por los juegos de la saga *Final Fantasy Tactics*. Este mundo está dividido en Reinos, algunos de los cuales se han enzarzado en una cruenta guerra. La historia nos sitúa en el reino Dalmaska, donde viven Vaan, un joven que ha perdido a toda su familia en la guerra, y Ashe, la única heredera al trono del Reino. La trama arrancará en el punto álgido de la batalla, cuando Dalmaska está a punto de caer bajo el yugo del imperio Arcadia. Ashe desaparece de la escena para formar un ejército de resistencia donde conocerá a Vaan, que cambiará su forma de ver las cosas.

Una de las grandes novedades del juego, y de lo poco que se criticó en *FFX*, es que durante los momentos de exploración podremos controlar la cámara con el stick derecho, para fijarnos en detalles del techo o el cielo.

LOS RIVALES A BATIR...



1 FINAL FANTASY X-2

Es el último gran juego de rol de Square para PS2, que además de ofrecer un apartado técnico de lujo, ha introducido un sistema de juego muy abierto, algo poco habitual en el género.



2 KINGDOM HEARTS II

Es el último mito de rol, al que sin duda superará en los apartados técnicos, pero... ¿ofrecerá una historia igual de apasionante? ¿Será más divertidos? En menos de medio año lo sabremos...



Como en *FFIX*, las naves serán el método de transporte más empleado, aunque en esta entrega jugarán un papel mucho más importante y habrá más variedad. De hecho, se rumorea que podremos pilotarlas y todo...



En Japón, el juego debutará en verano, y se cree que podría llegar a Europa antes de que acabe el año.

INCÓGNITAS Y NOVEDADES. Pese a que el juego saldrá en verano en Japón, y puede que en Europa a finales de año, Square-Enix todavía no ha revelado muchos detalles sobre él. Por ejemplo, el sistema de combate sigue siendo una incógnita, y aunque se sabe que habrá hechizos e invocaciones, no sabemos si se podrá cambiar de personaje durante el combate, o si podremos manejar a más de 3 personajes en una lucha. Lo que sí es seguro es que, mientras exploramos los entornos, podremos controlar la cámara con el stick derecho, e incluso utilizar una vista subjetiva (sólo para mirar, nunca para movernos). También está asegurado el regreso de Nobuo Uematsu a la batuta, lo que asegura una banda sonora de verdadero lujo.

PRIMERAS IMPRESIONES. Aunque todavía queda mucho para "pillarlo", y hay más dudas que certezas, no cabe duda de que *FFXII* se convertirá en otro de los grandes exponentes del género para PS2. Eso sí, un detalle nos ha llamado poderosamente la atención: gráficamente nos ha recordado al estilo gráfico del excepcional *Vagrant Story*, pero puesto al día y mejorado gracias a PS2. No obstante, habrá que ver los cambios en el sistema de juego para poder valorarlo a fondo.

METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER
Infiltración y supervivencia en la Guerra Fría

Compañía **Konami** | Género **Aventura** | Estado de desarrollo **70 %**

A muchos meses de su lanzamiento, Snake Eater ya se ha convertido en el juego más deseados del planeta, una joya con la que Konami va a revolucionar las aventuras.

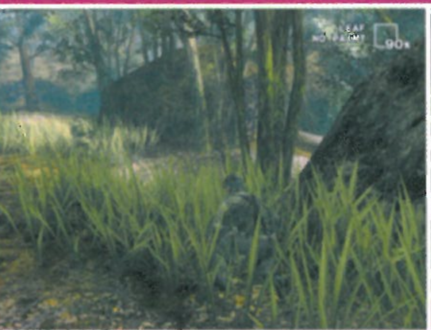
» ¿SNAKE? ¿O Big Boss? Es una de las muchas dudas que suscita la nueva ambientación de *MGS3*, situada en la selva durante la Guerra Fría.



En la jungla deberemos sobrevivir a dos tipos de enemigos distintos: los soldados, que rastrearán nuestras huellas y nos atacarán con armas de fuego, y los animales salvajes, que nos verán como un alimento más.



Su ambientación en los años sesenta se va a notar en muchos aspectos, como la banda sonora.



La vegetación será vital en el sigilo, y podremos subirnos a los árboles o escondernos en la maleza.

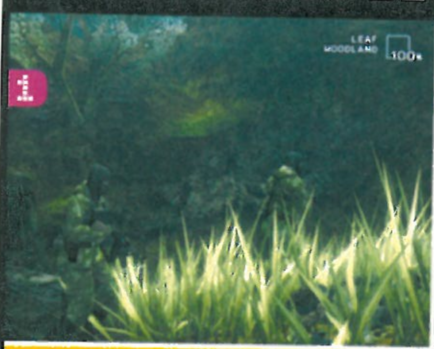


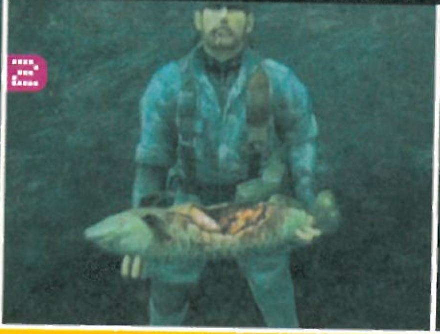
Snake, o quien sea, podrá utilizar objetos y sustancias del entorno para mimetizarse y pasar aún más desapercibido.

Desde el último Tokyo Game Show, Konami ha mantenido un férreo secretismo en torno a *Snake Eater*, su proyecto más ambicioso y atractivo para PS2. Tras él se esconde el siempre genial Hideo Kojima, el padre de la saga *Metal Gear*, que se ha devanado los sesos para culminar la entrega más original, completa e impresionante a nivel técnico. Con ella, Konami quiere desligarse de *MGS2*, acusado de ser más una película interactiva que un videojuego. Y para ello, ofrecerá una apasionante mezcla de acción, infiltración, y supervivencia en lo más profundo de la jungla.

SOBREVIVIR ES LA CLAVE. Ambientado en los años 60, durante la Guerra Fría, *Snake Eater* nos llevará, por razones aún no desveladas, a la jungla. Allí deberemos vérnoslas con numerosos soldados enemigos y animales salvajes... aunque por fortuna, podremos camuflarnos y utilizar la vegetación para evitar los enfrentamientos y pasar inadver-

LAS CLAVES DE LA MEJOR AVENTURA DE SIGILO







1 SIGILO E INFILTRACIÓN. Será una de las claves para sobrevivir, y a tal efecto podremos servirnos del entorno para escondernos y despistar a los soldados enemigos.

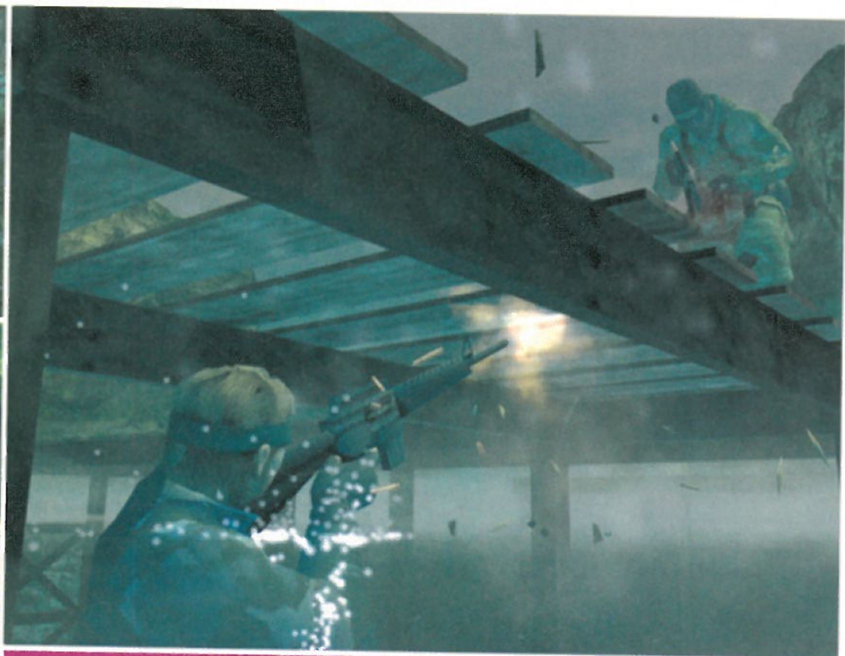
2 SUPERVIVENCIA EN LA JUNGLA. Podremos cazar peces, serpientes y otros animales para alimentarnos. Incluso podemos utilizar los avisperos para librarnos de los soldados...

3 ACCIÓN AL ESTILO "RAMBO". Snake también se "descamisará" y pegará unos cuantos tiros al aire... y bueno, contra cientos de enemigos en momentos de máxima tensión.





La inteligencia artificial de los enemigos estará aún más depurada, y mostrarán un comportamiento más real.



Hideo Kojima, el padre de la saga, ya ha dejado caer que habrá muchas menos escenas de vídeo que en *Metal Gear Solid 2*, aunque por desgracia no ha desvelado ni el argumento, ni la fecha de lanzamiento, ni casi nada...

SU NUEVA AMBIENTACIÓN EN LA JUNGLA, LA INCLUSIÓN DEL FACTOR SUPERVIVENCIA Y SU APARTADO TÉCNICO CREARÁN ESCUELA.

tidos. En este sentido, todo parece indicar que podremos coger distintas sustancias, como barro, para ensuciarnos y así mimetizarnos con el escenario... Del mismo modo, Snake (o quien diablos sea el protagonista, que todavía no está claro) deberá cazar todo tipo de animales, como serpientes y peces, para alimentarse. Si no lo hace, su puntería, visión, y quien sabe qué más, empeorará. Además, también tendremos que procurar llevar una dieta equilibrada, ya que si comemos siempre lo mismo, Snake acabará aborreciéndolo...

¿Y CUÁNDO LO JUGAREMOS?

La gran duda sigue siendo cuándo lo podremos jugar en casa. Al respecto, Konami sólo ha dicho que espera lanzarlo en el año fiscal, que acaba en marzo de 2005. Suponemos que en el E3 de mayo se anunciará la fecha definitiva, pero sólo son suposiciones.

LOS RIVALES A BATIR...





1 SPLINTER CELL P.T. El regreso de Sam Fisher a PS2 va a ofrecer suculentas novedades, como modos Online o un desarrollo más abierto. ¿Podrá igualarlo Snake?

2 METAL GEAR 2 Es el otro gran juego de infiltración de PS2, y en su día fue la bomba técnicamente. *MGS3* promete estar muy por encima en todos los aspectos.

Y aún hay más...

Ademas de todos los juegazos que os hemos mostrado en las páginas anteriores, las compañías están trabajando a marchas forzadas en otro buen puñado de títulos que, con toda seguridad, también formarán parte de las listas de éxitos de aquí a finales de año.

SILENT HILL 4: THE ROOM

El terror psicológico por excelencia regresa con nuevos aires

Compañía **Konami** | Género **Survival Horror** | Fecha Prevista **Finales de 2004**









La historia, los protagonistas y los enemigos serán completamente nuevos en *SH4*.



Silent Hill 4: The Room buscará el terror psicológico gracias a una agobiante ambientación. El desarrollo tendrá puzzles y más acción de lo habitual, con más armas que en ningún otro *SH* y la opción de alternarlas sin pasar por el inventario.

>> ABOMINABLES CRIATURAS
Este horrible engendro de dos cabezas es uno de los monstruos que nos esperan en *Silent Hill 4: The Room*. Da bastante "grima", ¿no?

La nueva entrega de la terrorífica serie *Silent Hill* nos pondrá en la piel de Henry Townshend, un hombre normal que un día amanece encerrado en su piso (de ahí el subtítulo *The Room*). Las puertas están selladas con 10 candados y las únicas salidas son unos portales dimensionales que nos llevarán a terroríficos mundos alternativos. Dichos lugares nos recordarán mucho a distintos pasajes de los anteriores *SH* (habrá un hotel, una cárcel...), aparte de otras zonas como un tétrico bosque.

NOVEDADES DE INFARTO. La principal novedad es que cuando vayamos por el apartamento el juego adoptará una vista subjetiva, mientras que cuando salgamos volverá la perspectiva habitual en tercera persona. No será la única novedad técnica, ya que el motor gráfico será superior al de *SH3* y permitirá que horribles monstruos salgan literalmente de las paredes, entre otras "lindezas". Podéis esperarlo para finales de este año.

SHELLSHOCK: NAM´67

Siente el "infierno" de la guerra de Vietnam

Compañía **Eidos** | Género **Acción** | Fecha Prevista **Verano de 2004**

Los holandeses de Guerrilla tienen otro As en la manga además de su prometedor *Killzone*. Se trata de *Shellshock: Nam 67*, un juego de acción en tercera persona que nos trasladará a la guerra de Vietnam. Formando parte del ejército norteamericano, tendremos que cumplir multitud de misiones como liberar prisioneros, conquistar posiciones, etc. El juego será sumamente realista, tanto en la recreación de los entornos, armas y uniformes como a la hora de reflejar toda la crudeza y crueldad de este conflicto.







En *Shellshock: Nam 67* visitaremos junglas, aldeas, complejos de túneles... todos ellos brillantemente realizados.



Los uniformes y armas serán idénticos a los originales, dos detalles que potenciarán el realismo y la ambientación.

JUICED

Velocidad extrema a ritmo de tuning

Compañía **Acclaim** | Género **Velocidad** | Fecha Prevista **Septiembre**

En *Juiced*, encontraremos más carreras ilegales con una factura técnica impecable. Podremos elegir entre más de 50 coches, todos ellos reales y "tuneables". Además, ofrecerá opciones muy atractivas, como crear un equipo y empezar desde cero, apostar dinero en las carreras o modos Online.



En *Juiced*, tendremos que ser los reyes de frenéticas carreras clandestinas de coches.



Habrá más de 50 modelos, todos ellos reales y que se deformarán con las colisiones.

CALL OF DUTY

Compañía **Activision**
Género **Shoot´em up subjetivo**
Fecha prevista **Sin confirmar**



Tras triunfar en PC, *Call of Duty: Finest Hour* nos acercará en PS2 a la Segunda Guerra Mundial. Según la misión en la que nos encontremos (habrá más de 20) formaremos parte del ejército británico, americano o ruso. Y sobra decir que estarán las más famosas batallas de esta guerra. Aún no tiene fecha.

CATWOMAN

Compañía **EA Games**
Género **Acción**
Fecha prevista **Verano 2004**



Coincidiendo más o menos con la llegada de la película protagonizada por Halle Berry, EA Games nos dará la oportunidad de manejar a esta superheroína de DC a lo largo de 7 enormes zonas sacadas del film. Habrá mucha acción gracias a sus increíbles ataques, su letal látigo y el resto de sus poderes "felinos", como esquivar las balas.

EXPEDIENTE X

Compañía **Vivendi**
Género **Survival Horror**
Fecha prevista **Sin confirmar**



X-Files: Resist or Serve será un Survival Horror a la altura de la serie de TV en la que se inspira. El desarrollo cambiará en función de si manejamos a Mulder (más acción) o a Scully (más puzzles), y tendrá una ambientación fiel a la serie.

GOD OF WAR

Compañía **Sony**
Género **Aventura de acción**
Fecha prevista **Diciembre 2004**



En la misma línea de títulos como *Rygar*, *God of War* será una aventura de acción que nos trasladará a la Grecia clásica. Habrá mucha acción (con cantidad de combos y recursos de ataque), puzzles y ambientación mitológica.

JAK III

Compañía **Sony**
Género **Aventura de acción**
Fecha prevista **Otoño 2004**



Tras el arrollador éxito de la segunda entrega, Sony acaba de confirmar *Jak III*. En él encontraremos nuevas aventuras de esta singular pareja compuesta por Jak y Daxter, bajo la misma ambientación que encontramos en el anterior y con un estilo de juego muy similar. En otoño lo tendremos por aquí.

KINGDOM HEARTS II

Compañía **Square-Enix/Disney**
Género **Juego de rol de acción**
Fecha prevista **Diciembre 2004**



Continuando el exitoso estilo de juego de su antecesor, *Kingdom Hearts II* será un juego de rol de acción protagonizado por Sora, Goofy y Donald, a los que en esta ocasión se unirá Mickey. A su lado recorreremos nuevos mundos del universo Disney... pero eso sí, no antes de fin de año.

PSI-OPS

Poderes mentales contra peligrosos terroristas

Compañía **Midway** | Género **Acción** | F. Prevista **Verano 2004**





El desarrollo de *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy* estará plagado de acción con toques aventureros y algo de sigilo.



Además de multitud de armas, el protagonista tendrá diversos poderes "psiónicos", como lanzar bolas de fuego o telequinesis.

Antiguamente conocido con el nombre de *ESPionaje*, *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy* será el título definitivo de una original aventura de acción. En ella asumiremos el papel de Nick Scryer, un soldado de élite norteamericano que tiene la misión de acabar con una importante organización terrorista. Lo mejor de todo es que el protagonista tendrá, además de un devastador arsenal, una serie de poderes mentales que nos permitirán desde mover objetos hasta controlar la mente de los enemigos. Llegará en verano.

MONSTER HUNTER

Se abre la temporada de caza del monstruo

Compañía **Capcom** | Género **Acción** | Fecha Prevista **Diciembre 2004**

La propuesta de *Monster Hunter* es tan sencilla como divertida: cazar monstruos. Tanto en solitario como en partidas Online para hasta 4 jugadores, debemos apañárnoslas para atrapar enormes bichos usando un montón de armas y nuestra inteligencia para colocar trampas. Original, ¿verdad?



Podremos configurar nuestro cazador al detalle y cambiar sus armas, protecciones...



Las partidas Online prometen gran diversión, pues habrá que cooperar para lograr la caza.

THE GETAWAY 2

Regreso a los "bajos fondos" londinenses

Compañía **Sony** | Género **Aventura Conducción** | F. P. **Diciembre**

La secuela del exitoso juego de gángsters de Sony volverá por sus fueros proponiéndonos un estilo de juego muy similar al del primer *The Getaway*. Así, en nuestros "roces" con la mafia londinense volveremos a cumplir un montón de misiones tanto a pie como (suponemos) conduciendo diversos vehículos, aunque de momento Sony no ha mostrado imágenes en las que aparezca ningún coche. En dichas misiones habrá un aumento considerable del sigilo, pero sin olvidarnos de la acción pura y dura. Hasta el momento están confirmados tres personajes controlables: un boxeador, un policía antidisturbios y una misteriosa mujer... La aventura volverá a desarrollarse en Londres, aunque ahora podremos recorrer nuevas localizaciones, como el metro o un desgüace de coches. Ni que decir tiene que estamos deseando echarle el guante...



Eddie O'Connor, un boxeador profesional y portero en sus ratos libres, será uno de los tres protagonistas del juego.



La ciudad de Londres se ha "ampliado" con respecto al primer juego, incluyendo nuevas zonas como este desgüace de coches.

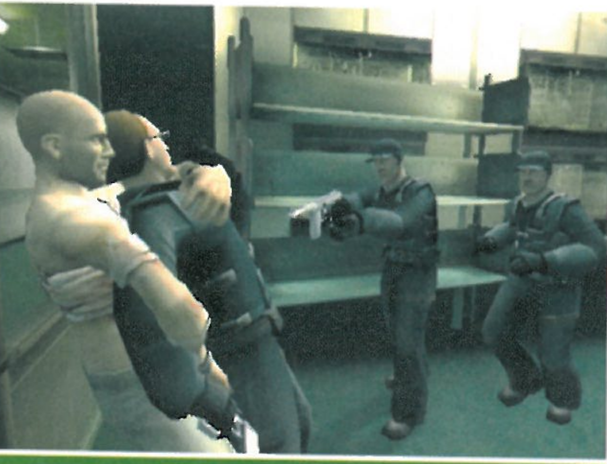
SECOND SIGHT

Acción con un protagonista muy "especial"

Compañía **Free Radical** | Género **Acción** | F. Prevista **Finales 2004**



En *Second Sight* asumiremos el papel de John Vattic, un espía que durante una misión en Siberia descubrirá que tiene misteriosos superpoderes y, sobre todo, que las cosas no son lo que parecen... El desarrollo estará plagado de acción de la buena, infiltración y un interesante argumento plagado de sorpresas.



En *Second Sight* encontraremos una aventura llena de acción, sigilo e interesantes giros argumentales. Su protagonista será un soldado con poderes paranormales.

LEISURE SUIT LARRY MAGNA CUM LAUDE

Compañía **Vivendi**
Género **Aventura gráfica**
Fecha prevista **Finales 2004**



Un clásico de las aventuras gráficas de PC llegará a PS2 a finales de año. Será el sobrino de este "casposo" ligón el encargado de hacernos reír en esta "picante" aventura gráfica.

PROJECT ZERO 2

Compañía **Tecmo**
Género **Survival Horror**
Fecha prevista **Primavera 2004**



En *Project Zero 2: Crimson Butterfly* manejaremos a dos gemelas (Mio y Mayu Amakura). Ellas solitas se enfrentarán contra los más horribles fantasmas, armadas tan sólo con una cámara de fotos mágica en localizaciones tan tétricas como un bosque o una casa abandonada...

RATCHET & CLANK 3

Compañía **Sony**
Género **Acción**
Fecha prevista **Otoño 2004**



Ratchet & Clank 3 seguirá la misma línea que los anteriores, pero con más armas y planetas que nunca. Y hay rumores de que esta vez podríamos manejar a algún personaje más, aparte de Ratchet y Clank. Pronto lo veremos.

RED DEAD REVOLVER

Compañía **Rockstar**
Género **Acción**
Fecha prevista **Abril 2004**



El salvaje Oeste quedará bien retratado en este juego de acción en tercera persona. En *Red Dead Revolver* asumiremos el papel de Red, un tipo duro que perseguirá sin descanso a un grupo de bandidos para vengar a su familia. Ofrecerá una ambientación digna del mejor "western", con persecuciones a caballos, tiroteos y unas 30 armas distintas, entre otras bondades.

SPIDER-MAN 2

Compañía **Activision**
Género **Acción**
Fecha prevista **Julio 2004**





El "trepamuros" regresará a PS2 en verano, coincidiendo con el estreno de su segunda película. En esta nueva aventura reviviremos el argumento del filme ampliado con escenas nuevas exclusivas del juego, todo ello acompañado de un catálogo de habilidades mejorado y nuevos usos de la telaraña.

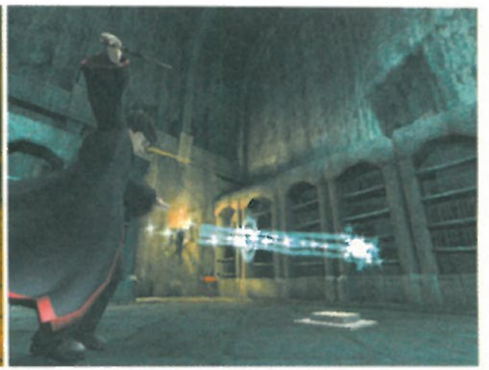


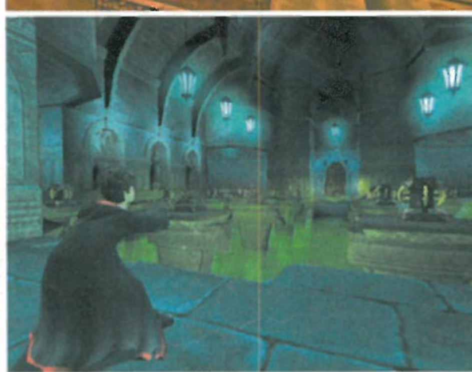
HARRY POTTER
Y EL PRISIONERO DE AZKABAN
Empieza el tercer curso en el colegio Hogwarts

Compañía **EA Games** | Género **Aventura** | Fecha Prevista **Mayo 2004**

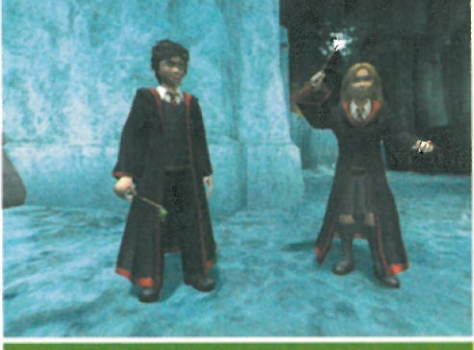
Basado en el tercero de los libros y en la película que se estrenará en verano, *Harry Potter y el Prisionero de Azkaban* recreará las aventuras de Harry Potter en su tercer año en el colegio para magos Hogwarts. Será una aventura de estilo parecido a las dos anteriores, pero con nuevos hechizos y la posibilidad de controlar tanto a Potter como a sus amigos Hermione y Ron. Además, habrá modos para 2 jugadores.







Harry Potter y el Prisionero de Azkaban será una aventura de acción donde habrá exploración, puzzles y acción.



Aunque tendrá un desarrollo similar al de los juegos anteriores, será un juego más adulto, igual que ocurre con las novelas.

SHADOW OF ROME
Acción y misterio en la Roma clásica

Compañía **Capcom** | Género **Av. de acción** | F. Prevista **Finales 2004**

En el año 48 a. C., deberemos demostrar que nuestro padre es inocente del asesinato del César, en una aventura llena de acción, puzzles y algún que otro minijuego. Para ello manejaremos a dos personajes: Agrippa (en los momentos de acción) y Octavius (en las partes de aventura y sigilo).



En *Shadow of Rome* deberemos participar incluso en frenéticas carreras de cuádrigas.



Visitaremos localizaciones como el Coliseo o la plaza del mercado, todas ellas en 3D.

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Patricia Gamo Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo.

Edita HOBBY PRESS S.A.
playmania@hobbypress.es

Directora General Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos Amalio Gómez
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos Paola Procell
Subdirector General Económico-financiero José Aristondo
Director de Producción Julio Iglesias.
Coordinación de Producción Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino.
Directora de Publicidad Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es.
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña,
E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Los Vascos, 17 1ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 806 015 555 - Fax: 902 540 111
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense, 12-13, 2ª Planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda.Sudamérica, 1532.
1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035
Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A.
Edificio Bloque de Armas, Final Avda.
San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN. 28108 Alcobendas, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 6/2004
Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de Axel Springer

axel springer

Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía nº 63